ÆGYPT

Par Arioch

Description géographique

L'Ægypte étend ses frontières sur la même portion de territoire que l'Egypte du vingtième siècle. Par contre, sa zone d'influence est nettement plus importante.

Comme dans l'Antiquité, l'essentiel de la vie ægyptienne est centré sur le Nil. Cependant, la technologie aidant, et en particulier la génétique, il fut possible, durant l'Âge d'Or, de transformer certaines portions du désert en zones de verdure durables. Le climat est donc devenu plus clément sur une plus large bande bordant le Nil. Si ces bienfaits furent perdus lors du Tragique Millénaire, Osiris et Isis parvinrent à les faire réapparaître et donc cette situation reste valable aussi pour l'Ægypte.

Dans le même temps, le gouvernement ægyptien a lancé un certain nombre de projets de modifications du paysage. Des marécages furent véritablement créés au milieu de forêts elles-mêmes implantées. Ces marécages sont bien entendu couverts en permanence d'une brume épaisse et malodorante et sont le havre d'une population de crocodiles particulièrement importante. Des galeries de verre blindé ont été creusées sous les sables du désert et des pyramides titanesques et des temples cyclopéens ont été bâtis à sa surface. Des cités de tours de métal se dressent un peu partout à travers le pays. Des forteresses de bois ont aussi été cachées dans les forêts.

Le site le plus marquant d'Ægypte reste cependant la cité d'Alexandrie. Entouré de constructions basses en brique, un anneau de bâtiments élevés, organisés de façon très logique, encercle une gigantesque pyramide d'un métal noir parcouru d'éclairs quasiment en permanence. Il s'agit là du siège du gouvernement, le Temple d'Osiris et Isis.

La seconde plus impressionnante ville du pays est la Cité des Dieux, une zone de plusieurs dizaines de kilomètres carrés de désert entièrement vitrifié, à moitié par les bombardements nucléaires du Tragique Millénaire et par la volonté des hommes de le vitrifier, et dont le verre fut rendu transparent. Ce sol transparent permet de voir la cité qui a été creusée en son sein, profonde de près de 150 mètres. C'est là que se tiennent les cérémonies importantes de la nation : nomination d'un nouveau Pharaon, legs de sa fonction d'un Avatar à un autre... Hormis dans ces moments, on ne voit nulle vie au sein de la Cité des Dieux, et marcher sur son "toit" est considéré comme un blasphème s'il n'y a pas de cérémonie à laquelle assister.

Population

Humains	27'000'000
Mutants	
Demi-dieux	4'000'000
Survivants	60'000
Autres	1'000'000

La quasi-totalité de la population ægyptienne humaine a un type intermédiaire entre l'arabe et le noir d'Ethiopie. Ils ont donc tendance à être grands et maigres (ce que n'améliore pas leur alimentation, bien sûr), avec une peau très sombre mais pas vraiment noire. On trouve aussi, bien sûr, des Ægyptiens possédant un type nettement arabe ou noir, que ce soit par les hasards de la génétique ou par les nécessités de l'immigration.

Organisation politique

A la tête de l'Ægypte, on trouve Pharaon, un humain (homme ou femme) désigné par les Castes des Prêtres et des Gestionnaires. Il est aidé par le Conseil des Dieux, formé par les huit représentants divins, soit les trois Dieux Eternels, Osiris, Isis et Set, et les cinq Avatars des Dieux Vivants, Râ, Anubis, Thot, Bastet et Sobek. Pharaon est le lien entre le Conseil des Dieux et les hommes. Il détient tous les pouvoirs sauf le pouvoir sur les armées, détenu par les Dieux et donc impossible à accaparer. Les Dieux, pour leur part, parrainent chacun une profession. Osiris est le Dieu Principal, et patronne donc les Prêtres et les Juges, Isis est la Déesse des Gestionnaires. Set est le patron des policiers, des espions et des criminels. Râ a la charge des troupes aériennes, de l'artillerie légère et des architectes. Anubis s'occupe des professions liées à la mort (équarrisseurs, embaumeurs, fossoyeurs, bourreaux, …). Thot est le patron des érudits, scientifiques et artisans, et des artilleurs lourds. Bastet a la charge des fantassins et des médecins. Sobek, enfin, s'occupe des troupes amphibies et marines et des agriculteurs. Bien entendu, chaque Dieu possède une part de la Caste des Prêtres à son service, indépendante des Prêtres soumis à Osiris.

Les Ægyptiens sont répartis en quatre Castes : les Cultes, les Prêtres, les Gestionnaires et le Peuple.

La Caste des Cultes est divisée en réalité en huit Cultes, un pour chaque Dieu. Ces Cultes sont pour leur part divisés en de très nombreux Clans. Chaque Culte représente à la fois les adorateurs les plus dévoués et les soldats du Dieu qu'ils servent. Leur description détaillée se fera donc dans le chapitre sur l'armée.

La Caste des Prêtres s'occupe évidemment des questions de religion. Chaque Dieu étant lié à

une profession, les membres de cette dernière sont supposés en suivre le culte (avec un petit 'c'). Mais rien ne leur interdit de suivre d'autres cultes, que ce soit moins voire plus fidèlement. Si les Ægyptiens ont le devoir de religion, ils n'ont pas l'obligation de suivre tel ou tel culte. La plupart des Prêtres servent Osiris. Ces Prêtres se chargent, en plus des offices de leur Dieu, de l'organisation de toutes les cérémonies officielles et de l'éducation des enfants. Les Prêtres représentent 250,000 personnes surtout afin de s'occuper de l'éducation des enfants.

La Caste des Gestionnaires rassemble tous ceux qui ont à travailler pour le compte du gouvernement dans les différents aspects de la vie quotidienne. Il s'agit donc des professions juridiques, de la police, des marchands traitant les échanges commerciaux entre les régions, des diplomates, et des dirigeants locaux.

La Caste du Peuple, enfin, rassemble le reste des citoyens d'Ægypte, du paysan à l'architecte, en passant par le commerçant au détail (boucher, épicier, …) et le scientifique. Il est à noter que les commerçants sont sous l'égide d'Isis.

Société

Vie quotidienne

L'Ægypte est peut-être, paradoxalement par rapport à son régime, l'une des nations du Tragique Millénaire dont les habitants ont la vie la plus semblable à celle des pays industrialisés de la fin du vingtième siècle. En effet, ils subissent très peu de contraintes intellectuelles, les érudits ne faisant pas partie d'une caste séparée du peuple. De même, leur société ayant été façonnée par des "nostalgiques" du vingt-et-unième siècle, ils n'ont aucune des séquelles sociales habituelles de la guerre du Tragique Millénaire. Les mutants sont admis, ce qui explique leur si grand nombre, et les sciences assez communes. Enfin, la technologie dont ils disposent est très avancée et les conditions de vie sont donc très favorables.

La première différence notable est la forte proportion d'agriculteurs. En effet, bien qu'ayant recréé les terres arables de l'Âge d'Or, les Dieux Ægyptiens, la technologie qui leur était accessible avait quand même souffert des guerres et les modifications d'environnement ne purent être réalisés de façon parfaite. En conséquence de quoi, les terres cultivées supportent très peu d'intervention mécanisée et chimique et nécessitent donc une forte main d'œuvre humaine. La seconde différence réside en l'absence de grande organisation commerciale. Un peu à l'instar de la Granbretanne, le commerce extérieur ægyptien est entièrement sous contrôle de l'Etat. Il n'est donc nul besoin de compagnies commerciales se faisant concurrence. Les Gestionnaires commerciaux sont en fait chargés de réguler le transit de marchandises dans le pays et de surveiller les stocks des commerçants, en quête de trafics illégaux (comprenez qui ne soient pas eux-mêmes contrôlés par Set).

Mais la différence majeure de l'Ægypte par rapport aux nations du XXI° siècle est culturelle. L'Ægypte est en effet un pays isolationniste n'entretenant aucune relation avec les nations organisées à ses frontières (Syrie, Arabie, Chyprus, Fédération des Royaumes Noirs). Du coup, les citoyens ont de très nettes tendances ethnocentriques. Ils pensent en Ægyptiens et ont du mal à envisager comment cela peut se passer ailleurs (l'opinion qu'ils ont des numides et des saharis est très méprisante). Et à ceci s'ajoute une influence très nette de la religion. Les Ægyptiens ne sont pas des fanatiques religieux, le gouvernement ne le leur demande d'ailleurs pas, mais leur éducation les rend très superstitieux et ils interprètent aisément n'importe quel événement comme un signe du futur. D'un autre côté, au moins, comme cela, ils ont bien appris à respecter le couvre-feu permanent qui est institué entre 23h30 et 5h30.

Les Dieux

L'ensemble des Dieux d'Ægypte est connu, officiel au niveau national. Ils ont donc tous des temples dans lesquels on peut pratiquer leur culte. Très peu de règles sont imposées par ces Dieux, mais ces dernières sont alors appliquées très sévèrement. D'ailleurs, le respect de l'autorité est une constante (enfin, presque, vu que Set est un cas très particulier). Chaque Dieu représente une sorte d'idéal de vie :

- ***Osiris :***

Le Dieu des Morts, Dieu Eternel et Ressuscité, il est froid et sans émotions. Il est impartial et pondéré. Ses décisions sont donc justes et équitables. Celui qui incarne l'esprit d'Osiris peut espérer devenir un jour Pharaon (quitte à favoriser le décès du précédent).

- ***Isis :***

La Déesse de la Vie, Déesse Immortelle, Isis s'occupe de ses sujets, les Ægyptiens, avec bonté et compassion. Elle fait toujours le maximum pour résoudre les conflits par la négociation et les compromis. Elle est protectrice et honnête. Ses prêtres sont d'ailleurs chargés de débusquer les Gestionnaires corrompus. S'ils ne sont pas infaillibles, 80% des affaires graves sont punies (par contre, la plupart des petites fraudes sont tolérées) et les condamnés sont confiés à Set. Les gens incarnant le rôle d'Isis à la perfection se voient confier des responsabilités élevées.

- ***Set :***

Le Dieu de l'Ordre et du Savoir Caché, Dieu Non-Mort, Set est le troisième et dernier Dieu Eternel d'Ægypte. Il est impitoyable, incorruptible et manipulateur. Il représente donc ceux chargés de faire respecter la loi. Parmi ceux-ci, ceux suivant le plus scrupuleusement ses préceptes sont chargés de réaliser les enquêtes officielles et officieuses. Mais le Dieu à tête de serpent est aussi Seigneur du Mensonge, de la Terreur et de la Nuit. Les criminels lui vouent un culte secret et accèdent à la puissance par la duplicité et la manipulation (en fait, assez ironiquement, Set incarne l'équilibre entre l'Ordre et le Désordre, alors qu'il est un pur produit de la Loi).

- ***Râ :***

Le Dieu à tête de faucon, Dieu du Soleil et des Airs, Râ est protecteur et destructeur, comme le feu, son élément tutélaire. Il est donc normal que lui soient confiées les forces aériennes et d'artillerie de la nation et la direction des armées en temps de guerre. Il est donc le supérieur de Bastet et Sobek. Il est aussi responsable des travaux de construction. Les architectes réalisant de grandes œuvres se verront donc confier des travaux encore plus grandioses, y gagnant richesse et gloire. Le rêve de chacun

est de participer au Grand Projet de Râ, l'érection d'un Temple gigantesque en mesure d'abriter la population de l'Ægypte contre tout danger. Ce Temple est sans cesse remanié, amélioré et agrandi. Il peut actuellement accueillir et faire vivre neuf millions de personnes en autarcie complète.

- **Anubis :**

Le Dieu de l'Au-delà et de la Mort à la tête de chacal, Anubis appartenait jadis aux quatre Dieux Eternels d'Ægypte en tant que Dieu Non-vivant. Mais il dût se sacrifier afin de protéger l'Ægypte de ceux qui la menaçaient et est donc dans l'obligation, désormais, d'employer un Avatar. Son influence par delà les plans d'existence est donc assez faible, ce qui explique qu'il n'ait pas beaucoup d'attributions (voir l'Histoire pour une explication de ceci). Il prépare au voyage des âmes vers les sphères de l'Au-delà. Une vie honnête assure un accès rapide au paradis dont est revenu Osiris. Le culte d'Anubis est le plus mystique et attire de ce fait beaucoup de gens n'appartenant pas aux professions dont il est le patron. Le culte d'Anubis est un peu le christianisme ægyptien, une religion assurant une meilleure vie après la mort en récompense d'une vie d'obéissance et de morale. Mais Anubis est aussi le patron des exécuteurs secrets du gouvernement et des commandos.

- ***Thot :***

Le Dieu de la Connaissance à tête d'ibis représente l'érudition théorique, les sciences pratiques et le savoir-faire acquis par expérience. L'idéal de Thot est le perfectionnement, l'accomplissement personnel. Celui-ci assure le prestige et une forme d'immortalité par la persistance de ce qui aura été accompli. Il a la charge de l'artillerie lourde et des véhicules militaires.

- ***Bastet :***

La Déesse Féline représente la fureur, la vigueur mais aussi le calme et la patience des félins. Elle est mesurée et calme jusqu'à ce que les circonstances la poussent à changer de comportement. Elle devient alors rapide et implacable. Incarnant l'essence animale, elle est la Déesse de ceux chargés de protéger la vie animale, les médecins et les vétérinaires. Mais elle représente aussi l'autodiscipline et la combativité et, à ce titre, les soldats au sol. Il n'est de ce fait pas du tout rare que les médecins ægyptiens soient aussi de bons guerriers. Là encore, se rapprocher de l'idéal de Bastet apporte un gain de prestige.

- ***Sobek :***

Le Dieu des Eaux Stagnantes à tête de crocodile incarne l'eau, la force et la source de la vie. Comme Bastet, il est patient et violent. Les agriculteurs lui sont rattachés car il est le symbole du fleuve, du Nil, source de vie et de plantes, mais les troupes ægyptiennes en rapport avec l'eau sont bien évidemment aussi à ses ordres, car il est la force agissant sur l'eau et capable de recouvrir la terre. Le comportement de Sobek est un peu plus capricieux que celui de Bastet car plus frustre. Contrairement à Bastet, il est plus souvent sujet à des crises très violentes de rage incontrôlées, bien qu'elles restent très rares. Les civils du culte de Sobek cherchent à être responsables des autres, des protecteurs d'une manière ou d'une autre, mais ils ne savent pas faire preuve de l'abnégation, de la tolérance et de la chaleur propre aux suivants d'Isis. Lorsqu'ils parviennent à obtenir des responsabilités, ils en sont le plus souvent satisfaits et se contentent de ce qu'ils ont, mais il arrive bien entendu que certains en profitent pour étendre encore plus leur influence.

Sciences et Savoir

La science est très développée en Ægypte. Elle équivaut au niveau technologique du début du XXI° siècle dans les domaines de l'électricité, de la génétique, de la biologie, de l'électronique et de l'informatique. Par contre, l'aéronautique a été complètement délaissée pour le peuple, les airs étant le privilège de Râ (et très durs à atteindre depuis le Tragique Millénaire). Quant au nucléaire, il a été totalement perdu. Mais il y a un problème cependant. Les Ægyptiens savent construire des objets technologiques à partir de pièces récupérées, mais ils en savent très peu sur la création de ces pièces, et leur production industrielle en souffre. La biologie est le secteur qui a le plus été retrouvé, mais l'électronique continue à poser des problèmes : ils ont les prototypes, mais les fréquents orages magnétiques qui frappent la Terre les empêchent de perfectionner ce qu'ils découvrent et ils doivent souvent se contenter des pièces récupérées dans les ruines du Tragique Millénaire.
La technologie militaire inclut la mutation contrôlée au moyen de virus mutagènes à action instantanée, mais le processus est très dangereux lorsqu'il s'agit de l'employer à autre chose que la création des têtes des Demi-dieux ou une croissance particulièrement forte du corps (réservée aux Avatars). De ce fait, seules les troupes les plus solides et les plus fanatiques peuvent bénéficier des ces mutations, de ces "dons".

Comme il a été indiqué plus haut, les Ægyptiens ont du mal à renouveler leurs stocks d'armes et de véhicules de haute technologie, en particulier lorsque les derniers matériaux composites de l'Âge d'Or sont impliqués (plastacier et autres alliages ultra légers et résistants). Ils les gardent donc pour l'essentiel en réserve pour pallier les cas d'urgence et se contentent donc de ce qui a pu être recréé (aussi bête que cela puisse paraître, les armes à poudre ayant disparu lors de l'Âge d'Or, remplacées par des armes énergétiques, les Ægyptiens ne possèdent même pas beaucoup d'armes à feu). Ceci est encore plus juste pour la cybernétique, qui est complètement prohibée, afin de permettre à Isis et Osiris de se servir en pièces de rechange.

Les sources d'énergie sont aussi un grave manque au savoir de l'Ægypte. Le pétrole est difficilement raffiné et l'énergie solaire perdue. Cependant, les Ægyptiens ont inventé une nouvelle machine, le Convoyeur d'Énergie Vitale. Cet instrument permet de liquéfier un individu en ne laissant que sa peau intacte et de transférer le liquide obtenu dans le corps d'un autre individu, le régénérant de cette façon. Cette régénération peut permettre à un individu ayant dépassé l'âge de la mort de retrouver sa jeunesse pour cinq mois. C'est ce qu'emploie Set, et l'on n'ose imaginer les conséquences si Huon venait à s'en emparer. A l'heure actuelle, les recherches des scientifiques visent à rendre l'obtention de l'énergie moins radicale, c'est à dire n'impliquant pas la mort du sujet, et comment employer cette énergie à autre chose que la régénération des êtres vivants

(alimentation des véhicules, missiles énergétiques…).

Sectes présentes

À l'exception des religions d'Ægypte, il existe peu de sectes dans le pays. Il n'existe même pas de guildes car les Gestionnaires sont des fonctionnaires. Cependant on peut considérer que les travailleurs saharis et les Numides forment une secte car ils abandonnent très peu de leurs coutumes lorsqu'ils émigrent. D'un autre côté, comme Set, Thot et Râ convertissent petit à petit ces deux nations, cela n'influe pas trop.

Il y a par contre deux véritables organisations occultes dont une n'a même pas été créée par le gouvernement. La première est la pègre ægyptienne, les Bâtards du Sombre Serpent. Ils rassemblent les voleurs, les trafiquants, les proxénètes et les tueurs à gages (prêtés aimablement par Anubis) qui vivent en marge de la société. Tous considèrent qu'ils servent le vrai Set et que celui-ci se cache parmi ses ennemis afin de mieux les tromper. En réalité, tout le Conseil des Dieux est au courant de leur existence et Set les emploie comme troupes officieuses chargées de contrôler les populations civiles. Et les Bâtards qui l'apprennent n'en sont que plus fiers de servir un maître si machiavélique.

La seconde organisation clandestine trouve ses origines dans le "sacrifice" du Dieu Eternel Anubis. Une sorte de guerre civile avait secoué son Culte après quelques siècles et c'est le chef des rebelles qui obtint la victoire, laissant Anubis pour mort. Il put alors accéder au Conseil des Dieux en acquérant le statut d'Avatar. Tous les Avatars d'Anubis qui ont suivi sont parfaitement au courant de la manière dont fut acquis ce statut. Mais le Dieu Non-vivant était plus résistant que l'on ne le pensait. Il mit trois siècles à régénérer son corps, protégé par une tribu sahari qu'il persuada de fonder une cité sur le bord de la Mer du Milieu. Ainsi fut fondée Tunis, centrée sur le Pilier des Morts, le Cénotaphe érigé en la gloire d'Anubis. Puis ce dernier organisa les Tunisiens, sélectionnant les meilleurs éléments en transformant la ville en repaire de pirates. Ceux qu'il avait choisis formèrent alors l'Ordre des Guerriers de la Mort et furent envoyés en Ægypte pour établir un rapport sur la situation. Par la suite, infiltrant aisément les communautés saharis, les Guerriers de la Mort commencèrent à étendre leur influence, créant ainsi le Culte secret d'Anubis Réincarné. De nombreux Demidieux d'Anubis (et parfois d'autres Cultes) purent même être convertis. En 5290, près de 18% des Demi-dieux d'Anubis vouent leur culte au vrai Anubis. Celui-ci attend d'être suffisamment fort pour révéler au Conseil des Dieux qu'il est encore en vie. Il sait qu'il a déjà le soutien de Set, dont les Bâtards ont protégé les premiers agents d'Anubis Réincarné, qui était, après tout, un ancien compagnon, mais il ne sait pas s'il peut compter sur celui d'Osiris et d'Isis. Le Dieu Non-mort lui a donc conseillé d'attendre et d'employer les pirates tunisiens pour infiltrer l'Europe et voir si un allié pouvait y être trouvé. Les Granbretons feraient des candidats convenables, et Huon a déjà une idée pour employer la religion des Ægyptiens pour renforcer la dépendance des Granbretons envers leurs Ordres. C'est d'ailleurs cette idée qui lui fait chercher un moyen de rendre "immortels" ses plus efficaces et loyaux généraux, ce qui permettrait d'en faire des idoles aux yeux des soldats.

L'Armée

L'armée ægyptienne est divisée en huit Cultes correspondant aux Dieux. Chaque Culte possède sa spécialité mais l'organisation générale est la même. Les Cultes sont divisés en Clans de 5,000 à 10,000 individus. Seuls six Cultes sont réellement actifs, car ceux d'Osiris et Isis sont en animation suspendue.

Les Clans interagissent les uns avec les autres en une sorte de microculture parallèle à celle de l'Ægypte, sans même vraiment tenir compte des Cultes. Des conflits souvent, se résolvant généralement par un duel entre deux champions, et assez régulièrement, par une guerre entre les Clans impliqués.

Les Cultes de Set et Anubis sont de petite taille (respectivement 30,000, et 27,000 personnes). Les Clans de Set et d’Anubis (neuf et dix) se connaissent mais sont officieux pour les quatre autres Cultes actifs. Ils sont bien sûr très fermés et secrets. Le Culte de Set peut s'accroître d'environ cinquante mille personnes, voleurs et autres brigands, qui sans être ultra performants peuvent compenser les faibles effectifs.

Au sein d'un Culte, la hiérarchie est la suivante : le Dieu, le Chef de Clan, le Colonel (entre 750 et 1,000 hommes), le Capitaine (200 à 300 hommes), le Lieutenant (30 à 80 hommes) et le Sergent (6 à 9 hommes, formant une unité de combat).

LA spécialité de chaque Culte est la suivante :

- ***Osiris :*** Troupes de cyborgs intégraux, destruction massive.

Effectifs : 45,000 hommes (en sommeil cryogénique).

- ***Isis :*** Troupes de cyborgs partiels, occupation et finitions.

Effectifs : 128,000 hommes (en sommeil cryogénique).

- ***Set :*** Commandos de saboteurs et d'espions.

Effectifs : 30,000 hommes.

- ***Râ :*** troupes aériennes et artillerie légère (archers, fusiliers).

Effectifs : 210,000 hommes.

- ***Anubis :*** Assassins et commandos.

Effectifs : 27,000 hommes.

- ***Thot :*** Artillerie lourde (canons et engins de siège) et véhicules militaires (blindés, avions, …).

Effectifs : 134,000 hommes.

- ***Bastet :*** Troupes au sol.

Effectifs : 250,000 hommes.

- ***Sobek :*** troupes amphibies et d'occupation.

Effectifs : 190,000 hommes.

Les Demi-dieux

Environ un quart des troupes de chaque Culte actif (70% chez Set et Anubis) est constitué de Mutés, des soldats ayant acquis des caractères physiques proches de ceux de leur Dieu. Tous ont une tête d'animal au lieu d'une tête humaine et possèdent une vigueur supérieure à la normale. Ces Mutés sont les Demi-dieux d'Ægypte. Cette mutation est obtenue par l'inoculation d'un virus datant de l'Âge d'Or, en milieu contrôlé (dans des cuves de mutation). A l'air libre, ce virus peut contaminer le génome et provoquer la naissance d'enfants mutants, mais pas transformer son porteur.

Un Demi-dieu sur quinze est un Elu. Il subit une mutation bien plus dangereuse lui donnant certains pouvoirs divins. Les Elus sont donc choisis en fonction de leur condition physique et de leur loyauté. Ces pouvoirs, bien que relativement aléatoires, sont toujours des avantages et tournent autour de certaines caractéristiques propres à chaque Dieu (ailes, bec, … pour Râ ; venin, vision thermographique … pour Set ; etc).

Les Dieux

Les Dieux Animaux d'Ægypte sont tous issus de la technologie du Tragique Millénaire, plus ou moins directement. Les Dieux Eternels sont les fondateurs du nouveau royaume d'Ægypte et les Dieux Vivants sont des Elus en mesure de supporter tous les "pouvoirs divins" (et surtout le choc des transformations) et donc méritant le poste. Les Avatars sont véritablement mis en stocks, car il est hors de question de risquer de ne pas avoir de sujet capable de supporter les mutations alors qu'un Avatar aurait été tué. Râ possède ainsi 38 Avatars en animation suspendue, Thot en disposant de 34, Bastet de 43, Sobek de 27 et Anubis se contentant de 11 Avatars de réserve.

Osiris et Isis sont des cyborgs intégraux, mais seul Osiris a fait cybernétiser une partie de son cerveau. Lorsque leur équipement devient défaillant, ils n'ont, pour l'instant, pas d'autre choix que d'employer les pièces de rechange disponibles dans les anciennes bases égyptiennes, voire de détruire l'un de leurs cyborgs en animation suspendue dans le but de s'en procurer. C'est d'ailleurs ce problème qui les a obligés à replonger leurs troupes en sommeil cryogénique.

Set est immortel car il emploie le Convoyeur d'Énergie Vitale. Il est le seul à être suffisamment inhumain pour envisager de vivre de cette façon, en véritable vampire. Quant à Anubis, le vrai, il s'agit du chef d'œuvre de la technologie militaire amarekhienne, spécialisée en génétique, et qui parvint à créer un organisme réellement immortel. Cependant, il y a un prix à payer, car ses cellules sont très sensibles aux rayonnements thermiques. Il doit se cacher du soleil et s'enflamme très facilement (ce qui est ironique quand on songe que le vampire n'est pas Anubis mais Set, qui lui peut marcher au soleil sans problèmes).

Les Guerres de Clans

Comme il a été dit plus haut, ces guerres sont extrêmement rares. Cependant, puisque l'Ægypte est une nation laissée en paix l'essentiel du temps par ses voisins, les soldats n'ont pas grand chose à faire, les tensions entre les Clans s'exacerbent et certains Chefs de Clan cherchent à étendre leur influence afin soit de vivre mieux, soit de renverser leur Dieu (ce qui arrive quand même une ou deux fois par siècle, sur l'ensemble des Cultes). Il y a donc quand même, régulièrement, des oppositions très fortes entre deux Clans, voire plus. Généralement, les alliances conclues associent un à quatre Clans de plusieurs Cultes. Lorsque de telles situations dégénèrent en véritables guerres entre les alliances de Clans, le perdant est soit éliminé directement, soit livré à Anubis et Set, soit forcé à l'exil. C'est ce dernier cas qui concerne les deux Clans de Set et de Râ qui se sont réfugiés dans une ville souterraine des Hautes Terres de France.

La plupart du temps, une guerre de Clans commence par des escarmouches en ville concernant une ou deux unités de combat. Puis, les deux Généraux (dirigeant les alliances de Clans) se mettent d'accord, pour éviter les représailles des autorités, sur un lieu et un moment pour une bataille rangée. Tous les moyens de combat sont admis, sauf l'emploi de matériel de réserve (véhicules aériens, cybernétique, armes énergétiques ou à feu…). Les contrevenants seront généralement pourchassés par les autorités et les autres Clans, qui en profitent pour se défouler, voire pour régler des comptes.

Bien sûr, cette manière de faire ne convient pas aux conflits mettant en scène des Clans de Serpents ou de Chacals (Set et Anubis). Dans ce cas, le conflit devient souvent le siège d'un casernement par le Clan bénéficiant de l'aide des Serpents ou des Chacals, puisque l'autre doit alors éviter les assassinats. Les casernements étant situés hors des villes, ce type de conflit de longue haleine est permis et donne lieu à des scènes assez pittoresques, puisqu'un paysan peut parfaitement cultiver son champ à une centaine de mètres d'une caserne ainsi assiégée sans se soucier de ce qui se passe.

Les territoires des Cultes

Les quartiers généraux et les centres d'entraînement des Cultes sont situés dans des zones ayant été modifiées pour donner un milieu favorable à l'animal totémique du Culte (marécages pour Sobek et ses crocodiles…). Ces territoires de Culte sont totalement interdits aux civils et les combats qui s'y déroulent ne peuvent être qu'amicaux (comprenez non mortels). La moindre démonstration d'animosité peut mener à la Cour Martiale et à l'exécution du responsable. Par contre, les territoires ne sont pas interdits aux autres Cultes, tant que ces derniers respectent leur environnement et les règles de pacifisme. Par contre, ces territoires ne servent pas de casernements aux différents Clans.

Histoire

3800-3960 : Les glaces libèrent enfin l'Afrik, laissant les survivants redévelopper des sociétés. En Egypte, comme presque partout ailleurs, il s'agit à ce moment là de tribus isolées et privées de technologie.

3961 : Une cité du Tragique Millénaire perdue au sud de l'Egypte, sur le Nil, est redécouverte par une tribu. Celle-ci y trouve les ruines d'un gigantesque complexe militaire durement touché par les missiles balistiques. Cependant, trois abris de cryogénisation, rassemblant chacun plus de cent mille soldats, cybernétisés ou mutants, ont survécu intacts. Les explorateurs, par leur simple présence, activent le système de défense qui consiste, du fait même de l'état de délabrement de la base, uniquement à réveiller les soldats. Huit généraux se retrouvent ainsi à la tête d'une armée sans nation. Deux d'entre eux sont des cyborgs intégraux et les six autres sont des mutants à tête d'animaux.

Découvrant ce qui reste de leur monde, les huit généraux décident de reconstituer leur nation. Peu désireux d'imposer une dictature inhumaine, ils s'inspirent de leur aspect (lui-même inspiré de l'histoire et de la mythologie égyptiennes)

pour créer une religion autour de huit Dieux Animaux.

3962-3987 : Les troupes des huit Dieux pacifient et unissent l'Ægypte. Le système de gouvernement est institué et ne changera pas le moins du monde au cours des siècles. Ayant perdu de nombreux hommes et incapables de reconstituer les prothèses cybernétiques avec les "maigres" connaissances sauvées (en fait, les dossiers sur la génétique étaient intacts, pas ceux sur l'électronique), ils créent les premiers Demi-dieux et réinstallent les cyborgs dans les caissons cryogéniques de la base nouvellement reconstruite. Seul Set parmi les cinq Dieux mortels accepte l'idée de devoir sa vie au Convoyeur d'Énergie Vitale. Le mythe des Avatars est alors imaginé.

4018 : Le premier Pharaon est nommé après la première guerre des Clans, pour limiter les désirs de domination de certains Chefs de Clan. Les autres Clans n'ont désormais pas que leur Dieu à protéger mais aussi un représentant officiel du peuple. L'Ægypte ferme ses frontières, hermétiquement.

4461-4463 : Le Culte d'Anubis est déchiré par une guerre "civile" sans précédent et les autres Dieux ne peuvent rien faire pour empêcher un conflit qui consiste en assassinats et dont les différents protagonistes ne peuvent même pas être identifiés. On ne retrouve des affrontements que les cadavres. Le meneur des rebelles se présente en 4463 devant le Conseil des Dieux en affirmant avoir vaincu Anubis, qu'il aurait laissé dans le désert pour qu'il brûle. Après une concertation de quelques jours, visant essentiellement à laisser le temps au vrai Anubis de réapparaître s'il était encore en vie, les Dieux décident de nommer le rebelle Avatar d'Anubis. Par contre, s'ils avaient besoin d'un chef fort pour prendre le rôle d'Anubis, les Dieux ne pardonnent à son Avatar d'avoir ainsi trahi et lui interdisent l'usage du Convoyeur d'Énergie Vitale. Un court conflit provoqué avec une tribu numide donne, après passage de la propagande ægyptienne, l'occasion de présenter Anubis comme un Dieu ayant sacrifié son existence terrestre pour protéger le peuple ægyptien de démons invoqués par les Numides.

4468 : Le vrai Anubis fonde la ville de Tunis avec l'aide d'une tribu de Saharis qui l'avait recueilli après son affrontement contre le chef rebelle.

4797 : Le vrai Anubis envoie ses premiers Guerriers de la Mort en Ægypte.

4925 : Set conclue une alliance avec le vrai Anubis pour lui permettre d'accroître son influence et de préparer son retour sur le devant de la scène politique ægyptienne.